

Mensch-Computer-Interaktion SS 2017

Gruppe 4, Team 6

Chinese in the Bar

Meilenstein 3

Hanife Ekinci (1240132)

Milán Kolki (1301925)

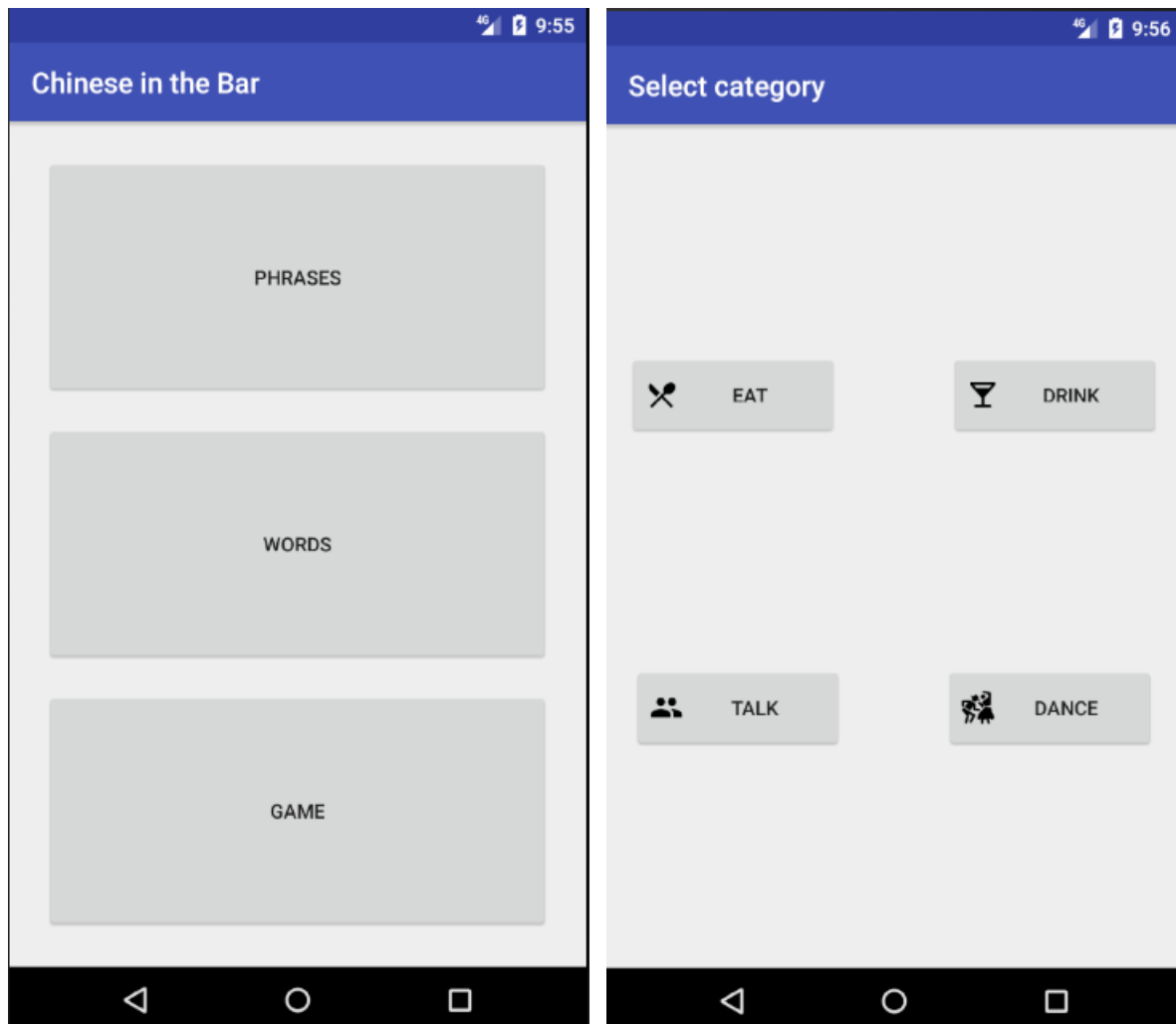
Olena Myroshnykova (1408516)

Prototyp-Beschreibung

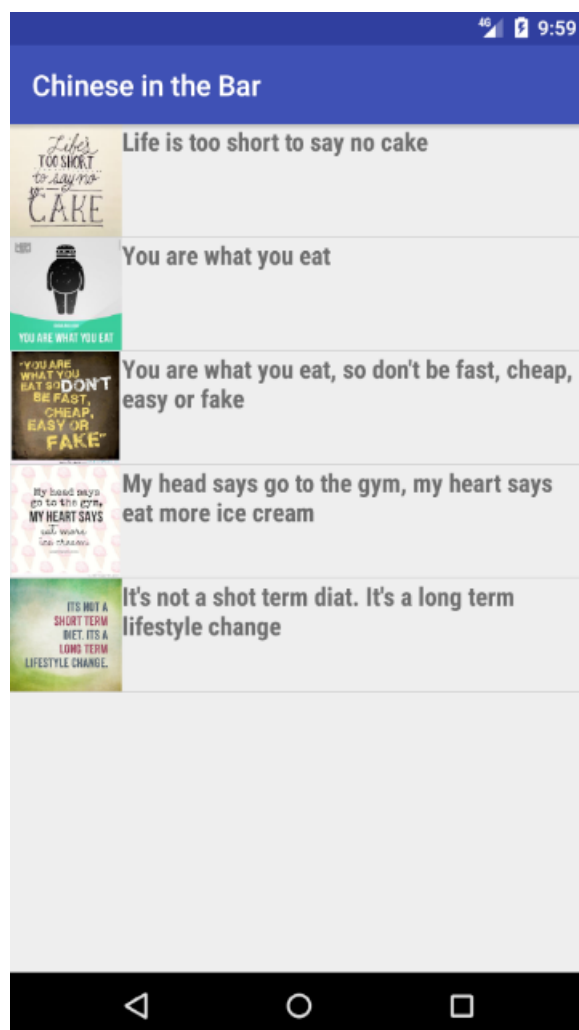
Wie in unserer Benutzeranalyse schon erwähnt, sind unsere Zielgruppe Personen, welche sich in einem chinesisch-sprachigem Umfeld befinden, aber jedoch die chinesische Sprache nicht beherrschen können. Vor allem benutzt sollte unsere Applikation in Lokalen, wie zum Beispiel in einer Bar. Somit kann davon ausgegangen werden, dass auch betrunkene Leute unsere App benutzen werden. Aufgrund dessen haben wir in unserem Design als Startbildschirm drei große Buttons, damit der Benutzer problemlos in einer der drei zur Auswahl stehenden Kategorien gelangen kann. Zudem wurde bewusst ein sehr schlichtes Design ausgewählt, damit der User keine Schwierigkeiten mit der Benutzung der App hat – vor allem wurde gegen das mögliche Problem ‚fat finger syndrom‘ achtgegeben.

Wenn man die Applikation öffnet gelangt man zu der Startseite, wo die drei Kategorien angezeigt werden. Und oberhalb dieser Kategorien ist der Name der Applikation zu sehen. Diese Startseiten-Idee hatten wir auch bei den zwei Prototypen, welche wir beim vorherigen Meilenstein hätten designen sollen. Somit haben wir diese Idee auch erfolgreich umgesetzt, weil wir denken, dass es mit einer solchen Kategorien-Auswahl übersichtlicher ist, als wie bei einer seitlichen Menü-Leiste. Zudem wurde diese Funktion auch von den interviewten Personen gelobt.

Nachdem man auf eine der drei Buttons geklickt hat, gelangt man zu der zweiten Seite, wo aus weiteren Unterkategorien ausgewählt werden kann. Mit dieser Funktion wollen wir durch Piktogrammen unserem Benutzer die schnelle Orientierung ermöglichen. Nachdem man einer der Unterkategorien ausgewählt hat, unterscheidet sich der nächste Screen je nach dem in der Startseite ausgewählten Kategorie. Das Design des Startscreens ist sehr simple gehalten, und nur mit den nötigsten Informationen versehen, damit eine mögliche Verwirrung der Benutzer vermieden werden kann. Und auf der zweiten Seite wurde zwischen den jeweiligen Unterkategorien bewusst so viel Platz gelassen, damit sich die User beim Auswählen nicht schwertun.



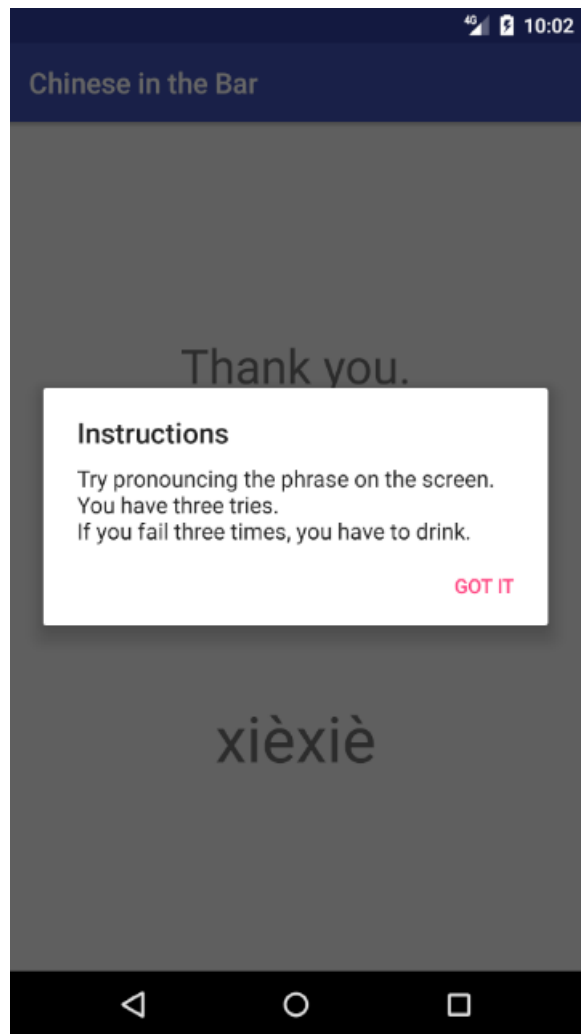
Als erstens wollen wir die Auswahl „PHRASES“ näher erläutern; sobald man eine Unterkategorie gewählt hat, wird man zur Seite weitergeleitet, wo verschiedene Phrasen mit den dazugehörigen Bildern angezeigt werden. Um eine dieser Sätze übersetzen zu lassen, muss man nur auf die Phrase klicken und schon bekommt man das Bild angezeigt, die Phrase übersetzt und auch angeschrieben, wie es auszusprechen ist. Da chinesisch eine schwierige Sprache und eine etwas andere Aussprache hat, wurde die zusätzliche Funktion, wie auch in den Prototypen miteinbezogen, mit der Anschreibung des übersetzten Wortes implementiert. Nun zum Design; da nach Auswahl einer Phrase das Bild, auf dem das zu übersetzende Wort steht, groß angezeigt wird, findet man unterhalb des Bildes die dazugehörige Übersetzung mit der richtigen Aussprache. Aufgrund des groß angezeigten Fotos wurden in dieser Funktionalität keine extra Farben miteingebunden, damit es nicht zu verwirrend für den Benutzer ist und er sich nur auf die Übersetzung konzentrieren kann, anstatt sich von unnötigen Farben ablenken zu lassen.



Zweitens haben wir die Auswahl mit den „WORDS“; auch hier muss zunächst eine Unterkategorie ausgewählt werden. Nach der erfolgreichen Auswahl, gelangt man zu einer Seite, wo unterhalb beschriftete Bilder angezeigt werden. Um ein Wort übersetzen zu lassen, muss man auf das Wort klicken, und schon bekommt man es übersetzt. Will man jedoch zum nächsten Wort gelangen, so muss man auf das Zeichen neben der Bilderunterschrift klicken. In dieser Funktion sind die Designfarben etwas unterschiedlicher und auch aufmerksam erregender als in den anderen. Da hier neben der Übersetzung keine großen Icons zu sehen sind, wurde eine Hintergrundfarbe implementiert, damit es auch den Nutzern Freude bereiten soll unsere Applikation zu benutzen.



Zuletzt haben wir Möglichkeit das Button „GAME“ auszuwählen; diese Funktionalität ist für spiellustige Personen gedacht. Sobald man auf diesen Modus klickt, bekommt man eine Erklärung wie das Spiel abläuft und was genau zu machen ist. Nachdem man dies gelesen, und auch verstanden hat, muss man auf ein „Weiter“-Button klicken, und los geht das Spiel! Nach einer erfolgreichen Aussprache des vorgegebenen Wortes kann man auf ein weiteres Wort warten, oder das Spiel beenden.



Arbeitsverteilung

- App: Kolki, Myroshnykova (auf <http://www.github.com/kolmilan/chineseinthebar> ist es genau einsehbar, wer was gemacht hat. Usernamen: Kolki: kolmilan, Myroshnykova: lena773, Ekinci: haniffee)
- Beschreibung: Ekinci